



Le Retour d'Orm Wave 2.5

- 1/ Imprimer sur du papier 160g ou 120g
- 2/ Plastifier (ou bien ne pas plastifier, mais prévoir des protèges cartes... comme moi)
- 3/ Couper sur les traits rouges séparant les différentes cartes
- 4/ Marquer les pliures à l'aide d'un outil pointu sur les pointillés situé entre le recto et le verso (cutter par exemple, mais sans couper)
- 5/ Plier sur les pliures :D
- 6/ Encoller le verso (la partie blanche évidemment)
- 7/ Plier et coller le recto au verso (ou le contraire)
- 8/ Couper au cutter sur les pointillés sur la face avancée
- 9/ Arrondir les angles à l'aide de l'outil adéquat (j'appelle cela la perforatrice à coins)

Version du 26/11/2009 : non validée

- Complet : oui
- Relecture : oui
- Contrôle externe : non
- Validation : non

Observations :

- **Cartes glyphes** : les cartes glyphes sont moyennes, comment les améliorer ? Sachant que je cherche à garder une homogénéité dans l'ensemble des cartes, je pense également aux objets tel la porte de la forteresse, etc. (recto verso identique ?) idées bienvenue.

PerPaLaBoul Heroscape : <http://www.perpalaboul.fr/heroscape>



Boul et ses jeux : <http://atoidjouer.free.fr>



SU-BAK-NA

Utgar

Marr



DÉPLACEMENT	6	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	7	dé
DÉFENSE	8	dé

BIOGRAPHIE

Le contrôle du champ de bataille de ce Seigneur de l'Essaim Marro est complet. Sa simple présence inspire tous les Marro, y compris les drones, à doubler d'audace et d'efficacité. Hissé sur le dos de son dragon squelettique, Su-Bak-Na peut surveiller les environs en quelques secondes et s'envoler là où sa terrible présence est nécessaire.

Il est presque impossible de comprendre le comportement déviant de ce Marro. Il peut aussi bien décider de contrôler ses troupes en restant en arrière, ou de se lancer dans la bataille, détruisant tout ce qui lui barre la route.

1/5

Le Retour d'Orm

SU-BAK-NA

Utgar

Marr

160 Points

5 Vie

Marro

Héros unique

Seigneur de l'essaim

Rusé

Énorme 12



DÉPLACEMENT	6	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	7	dé
DÉFENSE	3	dé

SUPRÉMATIE DE L'ESSAIM

À chaque fois que vous lancez le dé à 20 faces pour une carte Armée Marro ou Wulsinu, vous pouvez ajouter 1 à votre jet de dé.

VOL

Quand vous comptez les hexagones de déplacement de Su-Bak-Na, ignorez les différences de niveau. Su-Bak-Na peut survoler l'eau sans s'arrêter, passer au-dessus d'autres figurines sans être engagé au combat, et survoler des obstacles tels que les ruines. Quand Su-Bak-Na s'envole, s'il est engagé dans un combat, il subit les attaques de dégagement.

1/5

Le Retour d'Orm

MARCHEMORT 8000

Utgar

Alpha Prime



DÉPLACEMENT	5	hex
PORTÉE	7	hex
ATTAQUE	4	dé
DÉFENSE	8	dé

BIOGRAPHIE

Meurtrier. C'est ainsi qu'on décrirait cette machine vivante. Son niveau d'intelligence n'est pas très clair, mais une chose est certaine : c'est un meurtrier. Les Souborgs sont une étrange fusion de métal et d'intellect. Personne sur Valhalla ne semble savoir si cette capacité de raisonnement est issue d'une intelligence artificielle ou biologique.

Le Marchemort 8000 est à peine moins dangereux que son grand frère, et un peu plus vulnérable. Toute attaque qui traverse ses boucliers le neutralisera. Cependant, sa capacité de tir rapide, pouvant parfois toucher des cibles multiples, le rend suffisamment dangereux.

2/5

Le Retour d'Orm

MARCHEMORT 8000

Utgar

Alpha Prime

130 Points

1 Vie

Souborg

Héros unique

Marchemort

Précis

Grand 7



DÉPLACEMENT	5	hex
PORTÉE	7	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	8	dé

ATTAQUE SPÉCIALE TIR RAPIDE

Portée 7. Attaque 3.

Si l'Attaque spéciale Tir rapide de Marchemort inflige une blessure, il peut attaquer à nouveau avec son Attaque spéciale Tir rapide. Marchemort peut continuer d'attaquer en utilisant son Attaque spéciale Tir rapide jusqu'à ce qu'il n'inflige plus de blessure.

2/5

Le Retour d'Orm

DUND

Vydar

Feylund



DÉPLACEMENT	6	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	7	dé

BIOGRAPHIE

Les chiens de chasse de Nullondia sont légendaires pour leur faculté de pouvoir pister n'importe quelle proie dans toutes circonstances. Ils sont tout simplement plus intelligents et plus rusés que les autres animaux. Cependant, ce ne sont pas ces traits de caractère qui font d'eux les parfaits traqueurs. C'est leur capacité à amener leur proie à faire exactement ce qu'ils veulent qui fait d'eux des chasseurs de qualité supérieure.

Et de tous ces Caninéens, Dund est le meilleur. Il est non seulement un traqueur hors pair, mais il a aussi la capacité de paralyser sa proie de peur. Un simple regard suffit à arrêter les guerriers les plus expérimentés et à faire d'eux des cibles sans défense.

3/5

Le Retour d'Orm

DUND

Vydar

Feylund

110 Points

4 Vie

Caninéen

Héros unique

Chasseur

Rusé

Grand 4



DÉPLACEMENT	6	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	3	dé
DÉFENSE	5	dé

REGARD DÉBILITANT 15

Avant d'effectuer un déplacement, vous pouvez choisir une figurine située à moins de 5 hexagones (champ de vision dégagé) de Dund. Lancez le dé à 20 faces. Si vous faites au moins 15, retirez tous les marqueurs d'ordre de la carte Armée de la figurine ciblée (ou cartes si votre adversaire a plus d'une carte commune pour cette figurine).

3/5

Le Retour d'Orm

CHAROS

Ullar

Icaria



DÉPLACEMENT	6	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	5	dé
DÉFENSE	9	dé

BIOGRAPHIE

On ne devrait jamais sous-estimer les dragons, et ceux qui le font ne survivent généralement pas assez longtemps pour le regretter. C'est doublement vrai pour Charos.

Le simple fait d'approcher de lui est dangereux, et il vaut mieux y réfléchir à deux fois avant de l'attaquer. Ses grandes ailes peuvent parer les attaques et les contrecarrer, mais elles frappent aussi tout assaillant imprudent.

Bien sûr, le général Ullar connaît la valeur des dragons. Il sait que rien n'est plus terrifiant qu'un immense monstre volant recouvert d'une armure d'écaillés. Charos, cependant, n'est pas uniquement une masse de muscles. Il est aussi valeureux qu'il est intelligent, et c'est aussi un roi.

4/5

Le Retour d'Orm

CHAROS

Ullar

Icaria

210 Points

9 Vie

Dragon

Héros unique

Roi

Valeureux

Énorme 9



DÉPLACEMENT	5	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	5	dé
DÉFENSE	5	dé

CONTRE-ATTAQUE

Quand vous lancez les dés de défense contre l'attaque normale d'une figurine adjacente, tous les boucliers excédentaires sont transformés en blessures imparables sur la figurine attaquante.

VOL

Quand vous comptez les hexagones de déplacement de Charos, ignorez les différences de niveau. Charos peut survoler l'eau sans s'arrêter, passer au-dessus d'autres figurines sans être engagé au combat, et survoler des obstacles tels que les ruines. Quand Charos s'envole, s'il est engagé dans un combat, il subit les attaques de dégagement.

4/5

Le Retour d'Orm

BRUNAK

Utgar

Feylund



DÉPLACEMENT	6	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	4	dé
DÉFENSE	8	dé

BIOGRAPHIE

Né dans les champs de lave de Wolflin, Brunak résiste naturellement à la chaleur calcinante qui en émane. Il est si fort qu'il peut porter sur son dos n'importe quel allié de taille plus petite pour aller combattre.

Brunak attaque ses adversaires avec un immense Falchion scintillant, ce qui fait de lui un ennemi coriace. Ses attaques sont si sauvages que la simple idée de verser le sang de son prochain adversaire le fait saliver. Cette soif de sang le contrôle jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des alliés sur le champ de bataille.

5/5

Le Retour d'Orm

BRUNAK

Utgar

Feylund

110 Points

3 Vie

Trolicor
Héros unique
Monture
Féroce
Énorme 8



DÉPLACEMENT	6	hex
PORTÉE	1	hex
ATTAQUE	4	dé
DÉFENSE	7	dé

PORTEUR

Avant de déplacer Brunak, choisissez une figurine alliée non-engagée, de taille petite ou moyenne, adjacente à Brunak. Après avoir déplacé Brunak, placez la figurine ciblée sur un hexagone adjacent à Brunak.

ATTAQUE SPÉCIALE APPÉTIT DE SANG

Portée 1. Attaque 4.

Si l'Attaque spéciale Appétit de sang de Brunak détruit une figurine, Brunak peut à nouveau attaquer avec son Attaque spéciale Appétit de sang. Brunak peut continuer d'attaquer en utilisant son Attaque spéciale Appétit de sang jusqu'à ce qu'il ne détruise plus de figurine.

RÉSISTANCE À LA LAVE

Brunak ne lance jamais le dé pour les blessures de lave en fusion ou de champ de lave, et il n'est pas forcé de s'arrêter sur les hexagones de lave en fusion.

5/5

Le Retour d'Orm